GRAVIS™

ULTRASOUND™ PLUG & PLAY

Guide d'installation rapide

Installations-anleitung

Guía de Instalación Rápida

QUICK START

THE FIRST STEP...

Fill out the registration card, and mail or fax it back to Gravis.

We supply our registered customers with full warranty and technical support, upgrade information, and advance notice of new products and special offers.

INSTALLATION

Your UltraSound Plug & Play package should include:

- UltraSound Plug & Play card in an anti-static package
- Envelope containing software disks, CD, and this *Quick Start* Guide
- Registration card and brochures

Installing the Card

The UltraSound Plug & Play fits any full-sized 16-bit ISA expansion slot in an IBM® compatible 486 SX 25 MHz (or better) computer.

Before you install:

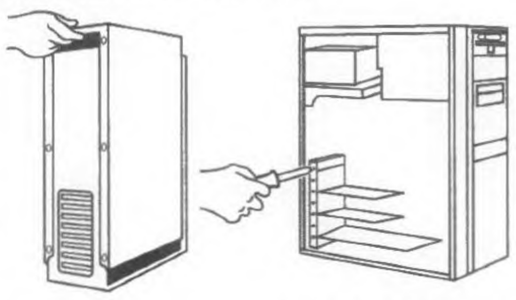
If you are replacing an older sound card, make sure that you remove ALL its software (check the Windows® 95 System Registry and Device Manager) before you install the UltraSound Plug & Play.

To avoid damage from static: Turn off your computer (don't unplug it). Then touch the computer's metal frame to discharge static before you remove the card from its anti-static package and start the installation.

1. With your computer turned off, unscrew and slide the cover off your computer.

See your computer's manual if you need help.

2. Unscrew and remove the bracket/slot cover from an empty expansion slot as far as possible from your video card.



Sliding off cover Removing slot cover

PLUG & PLAY SOUND FOR WINDOWS® 95

Thank you for choosing the Gravis UltraSound™ Plug & Play. Your new wavetable sound card features:

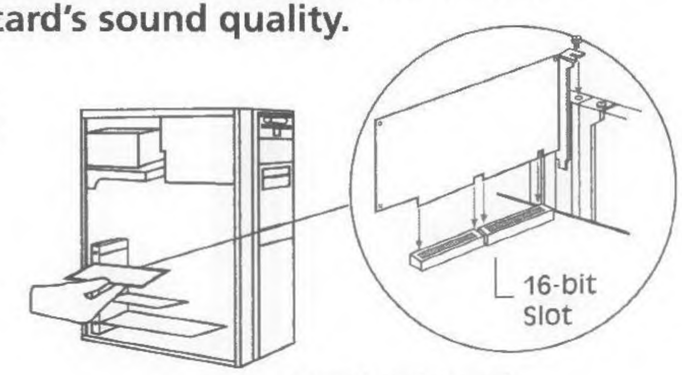
- *32 voices of wavetable synthesis (plays up to 32 notes from up to 32 instruments at once)*
- *16 stereo digital channels (most sound cards have to mix digital effects down to 1 channel)*
- *16-bit simultaneous recording and playback in mono or stereo (full-duplex capabilities for Internet phone applications and more)*
- *Right and left channel panning, balance and variable level (volume) control for individual inputs and mixed output.*

  IDE CD-ROM interface and 2 CD audio connectors
- *Expansion slots for up to 8 MB of RAM.*

Video cards and disk controllers may emit interference that affects a sound card's sound quality.

3. Grasp the card by its top edge, and press it firmly into the expansion slot.

   Use a gentle rocking motion to seat the card properly.



Inserting the card

4. Secure the card's bracket with the slot cover screw.

Leave the cover off until after you install the software. Use care when the cover is off.

5. Reattach any cables that you may have removed.

Windows® 95 Setup

1. Start your computer.

   Windows 95 tells you that it detects the UltraSound Plug & Play card.

2. Select the option to install the drivers from the manufacturer's disk.
3. Insert Setup Disk 1 in your floppy drive.
4. Select "Hardware 1: UltraSound Plug & Play" as the device to install the UltraSound drivers.

   If you get the message: "Can't open message file," click OK.

   ➤ When Windows prompts you for a "Standard IDE/ESDI Hard Disk Controller," select "Windows Default Driver."

   ➤ When Windows 95 prompts you for a "Gameport Joystick," select "Windows Default Driver."

5. Select the option to install drivers from the manufacturer's disk again, then choose "Hardware 2: UltraSound Plug & Play AdLib Emulation."
6. Select the option to install drivers from the manufacturer's disk again, then choose "Hardware 3: UltraSound Plug & Play MPU401 Emulation."
7. Insert Setup Disk 2 in your floppy drive when prompted.

Note:If you have a "dual-boot setup" (Win 95 and DOS v6.22 or earlier), you **must** also run INSTALL.EXE (on Setup Disk 2) from DOS; running it from Win 95, even in MS-DOS Mode) causes unpredictable results. We recommend that you install the DOS software into a new directory (\PNPDOS) rather than \ULTRAPNP.

DOS Setup

If you are running DOS, insert the DOS Setup disk, change to your floppy drive, then type: INSTALL and press Enter. Follow the instructions on screen.

DOS Settings	Express	Custom	
UltraSound Baseport:	220	220,230,240,250,260	_____
UltraSound IRQ:	11	5,7,11,12,15	_____
SB IRQ:	5	5,7	_____
Play DMA:	7	1,3,5,6,7	_____
Record DMA:	5	1,3,5,6,7	_____
CD-ROM Baseport:	170	168,170,1E8,Disabled	_____
ATAPI Baseport:	376	36E,376.3EE	_____
CD-ROM IRQ:	15	10,11,12,15	_____
MPU401 Baseport:	330	330,332,334,336	_____
MPU401 IRQ:	9	9,10,11	_____

Note: The Windows 95 Setup selects settings for your card automatically. If you run INSTALL from DOS, you will have to choose settings for the card; record them in this chart.

If you do not plan to use the UltraSound's CD-ROM interface,select Disabled when prompted to choose a CD-ROM Baseport setting. ("Disabled" is an option in the list of EIDE addresses – look at the bottom of the screen.)

How the Install Modifies Your System Files

The installation adds C:\ULTRAPNP to the PATH, modifies the SYSTEM.INI, and adds these lines to the AUTOEXEC.BAT:

SET INTERWAVE=C:\ULTRAPNP\IW.INI. Tells programs where to find the InterWave root directory.

SET BLASTER=A220 I5 D1 T1. Sound Blaster settings: Base Address, IRQ, DMA, card type.

Installing the Software

Insert the UltraSound Plug & Play CD into your drive. If you are running Windows 95, the installer program (SETUP.EXE) comes up automatically. To install software from Windows 3.1, run SETUP.EXE. To install from DOS, change to your CD-ROM drive, then type: INSTALL and press Enter.

The DOS installation program does not allow you to install Windows software.

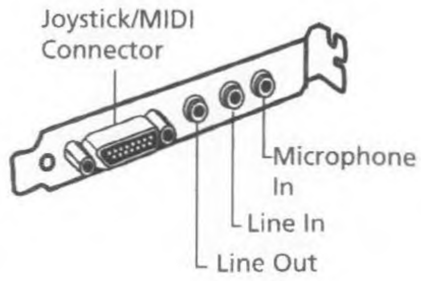
Make sure to select the same directory that you chose during the Setup.

If your card has RAM installed on it, you must install the "GUS Patch Set" from the CD to make the card 100 percent UltraSound compatible.

If anything goes wrong during the installation, turn off your computer, restart it, and begin the installation again.

Software for Windows is installed automatically; UltraSound drivers are installed in the \WINDOWS\SYSTEM directory.

CONNECTIONS



This section describes the connectors on the UltraSound Plug & Play and explains how to connect devices.

Microphone In

Connect a mono dynamic or condenser microphone to the powered Microphone In jack with a stereo mini plug.

Connecting to a microphone

Connect only microphones to Mic In and line level inputs to Line In. Overloading the inputs by plugging in an amplified signal could damage your card.

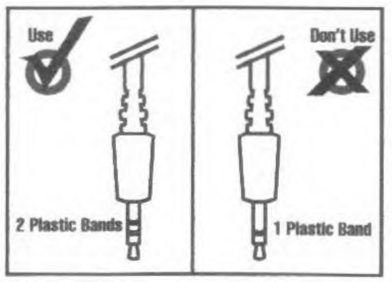
Note: The microphone power switch at the top edge of the card, near the faceplate, is in the "On" position by default. If you use a dynamic microphone, you will notice lower noise and distortion levels if you turn this switch "Off."

The Microphone In is muted by default. Before you record from a microphone, you must use the UltraSound P&P or WinDecks Mixer to enable the Mic In.

Line In

Connect the Line Out of a CD or CD-ROM player, cassette deck, or similar sound source to the UltraSound's Line In with a stereo mini plug.

Connecting to a stereo component



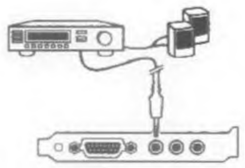
Stereo mini plug Mono mini plug

Use only 1/8-inch (3.5mm) stereo mini plugs in the Line and Microphone connectors.

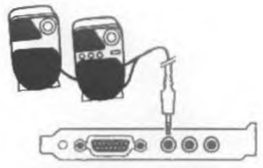
You can buy an inexpensive adapter to convert a 1/4-inch RCA plug to a mini plug.

Line Out

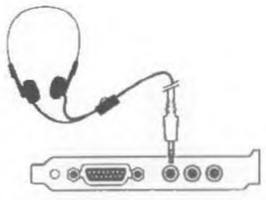
Connect a standard stereo amplifier to the UltraSound's Line Out with a stereo mini plug cable for the best sound. Or use Line Out to connect directly to speakers or headphones.



Connecting to a Stereo



Connecting to Speakers

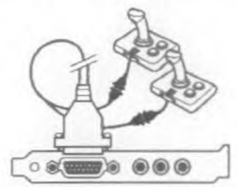


Connecting to Headphones

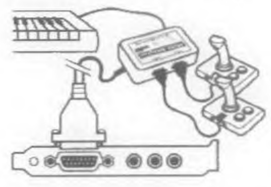
Joystick/MIDI (D-15) Connector

The 15-pin D-style connector at the end of the mounting plate serves two purposes. You can connect a joystick, or attach a MIDI device with a MIDI Adaptor (available from Gravis).

Connecting to a Joystick



Connecting to 2 Joysticks with a Y-cable



Connecting a MIDI Keyboard and Joysticks with a MIDI Adaptor

CD Data Interface

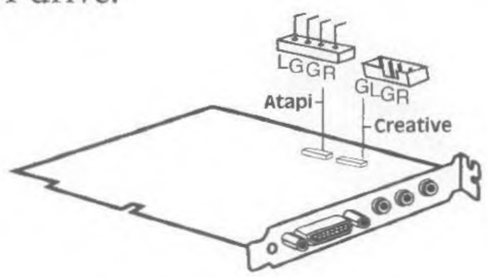
Connect a data cable (provided with your CD-ROM drive) from your IDE CD-ROM drive to the CD-ROM connector on the card.

See your CD-ROM drive's instructions for installing any drivers that you may need to operate your CD-ROM drive.

Internal CD Audio In

Connect an internal CD-ROM drive's audio output to one of the UltraSound's CD Audio In connectors. Use the audio cable that came with your CD-ROM drive.

Connecting to an internal CD-ROM



CD Audio In Connectors

VIEWING THE ONLINE USER'S GUIDE

From Windows: In the UltraSound Plug & Play program group in Windows, double-click on the Acrobat Reader icon. (If you chose not to install the Reader, you will have to open it from the UltraSound CD.) Choose File/Open, and select P&PMAN.PDF from the C:ULTRAPNP\MANUAL directory.

From DOS: Using any text editor or word processing program, open the file P&PMAN.TXT in the UltraSound directory.

USING YOUR ULTRASOUND PLUG & PLAY

With UltraSound Plug & Play installed, you'll hear realistic wavetable sound in all your Windows applications! Here are a few of the included sound applications and utilities:

- **WinDecks.** A full-featured Windows sound program for your UltraSound Plug & Play. Its stereo-rack interface

includes a complete mixer and WAV, MIDI, and audio CD players, with "remote controls."

- **UltraSound Mixer**. A Windows mixer for the UltraSound Plug & Play.
- **Cakewalk Express**. A full-featured MIDI sequencer for Windows. By Twelve Tone Systems.
- **Sound Forge**. A complete sound editing program for Windows. By Sonic Foundry.
- **PLAY**. A DOS-based command-line program for playing .WAV and MIDI files.
- **Power Chords Debut**. A guitar-based sequencer (requires an UltraSound card with RAM). By Howling Dog Systems.

The software CD also contains a 5.6 MB General MIDI patch set that you can use if your UltraSound Plug & Play has RAM installed on it. The instrument and sound effect samples are by Eye'n'I Productions™.

VOLUME CONTROL

The easiest way to control volume is to use speakers or headphones with built-in volume control.

If your speakers or headphones do not have volume control, you can control the volume (level) of each input and output with the WinDecks Mixer component or UltraSound P&P Mixer.

Using the WinDecks Mixer, adjust the levels of each input and output individually.

WinDecks Mixer Component

By default, the inputs are muted to keep background noise to a minimum. See the online manual for detailed instructions.

SOUND FOR GAMES AND APPLICATIONS

First Steps

1. Prepare each of your games to make sound with the UltraSound Plug & Play by running PREPGAME from the game directory before you run the game. (You have to do this only once for each game.)
2. If you are running a DOS game from a Windows 95 DOS box, type SETGUS at the DOS prompt, or double-click the GUS Prompt icon in your UltraSound Plug & Play folder/program group to set up the DOS box for UltraSound.

For Windows Games and Applications

Windows games and applications auto-detect the UltraSound Plug & Play. Run your Windows programs as usual to hear great wavetable sound.

For DOS Games and Applications

Most DOS-based programs do not auto-detect the card. Their setup programs ask you to identify your sound card:

If your card has RAM installed on it:

Look for "UltraSound" in the game's list of supported devices. If it's there, select it and play!

Note: Unless your card has RAM added, and the "GUS Patch Set" is installed from the CD, you will hear no sound if you choose regular "UltraSound" in the game.

If your card has no RAM on it (or if your card has RAM, but the game doesn't support UltraSound directly):

Use IWSBOS or Mega–Em for sound support:

To run IWSBOS:

1. From a DOS prompt, type IWSBOS and press Enter.
2. Start the game.
3. In the game, select General MIDI for music and Sound Blaster™ for digital. If for some reason, you don't get music working, configure the game to use Sound Blaster for music.
4. Play the game as usual.

To use Mega–Em:

1. From a DOS prompt, type MEGAEM and press Enter. The default configuration is Sound Blaster for digital and General MIDI for music.

Mega–Em requires a memory manager such as EMM386, QEMM386, or 386MAX.

2. Start the game.
3. In the game, select Sound Blaster for digital and General MIDI for music. If for some reason, you don't get music working, try using MT-32 or Sound Blaster for music.
4. Play the game as usual.

After you exit a DOS game, we recommend that you type IWINIT at the DOS prompt.

See the online manual for detailed instructions.

UPGRADE OPTIONS

Without RAM, UltraSound Plug & Play is not compatible with UltraSound software. But it offers expansion choices that can make it UltraSound-compatible and more!

UltraSound Plug & Play ships with a 1 MB ROM chip for instant, plug & play wavetable sound (the Pro version ships with 512K of RAM added). Adding RAM gives you support for the full range of UltraSound applications. RAM memory allows users to load large, custom sound patches. You'll be amazed at the rich sound.

UltraSound Plug & Play has expansion slots for up to 8 MB of RAM. With RAM onboard, UltraSound Plug & Play's InterWave™ GFA1 DDSP chip offers stunning enhanced effects processing. See the online manual for information on how to upgrade.

For troubleshooting help, see the Troubleshooting chapter in the online UltraSound Plug & Play manual . (See page 4 of this guide for instructions on viewing the manual.)

Mise en route

TOUT D'ABORD...

Veuillez remplir la carte d'enregistrement et nous la renvoyer par courrier ou télécopie.

Gravis offre à ses clients enregistrés sa garantie totale et son soutien technique, des mises à jour, des annonces anticipées sur ses nouveaux produits et des prix de lancement intéressants.

INSTALLATION

Ultrasound Plug & Play comprend :

- une carte Ultrasound Plug & Play dans un emballage anti-statique
- une enveloppe contenant les disquettes de logiciels, le CD et ce guide de *Démarrage rapide*
- une carte d'enregistrement et des brochures

Installation de la carte

La carte UltraSound Plug & Play s'insère dans tout logement d'extension ISA d'un ordinateur compatible IBM® 486 SX 25 MHz (ou plus).

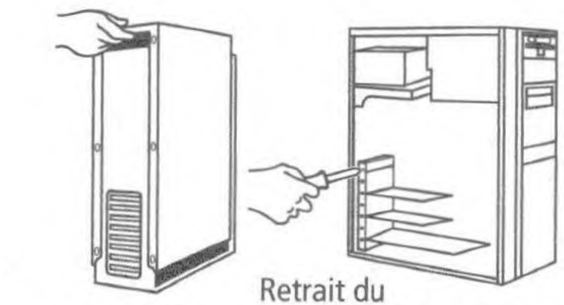
Avant d'installer la carte :

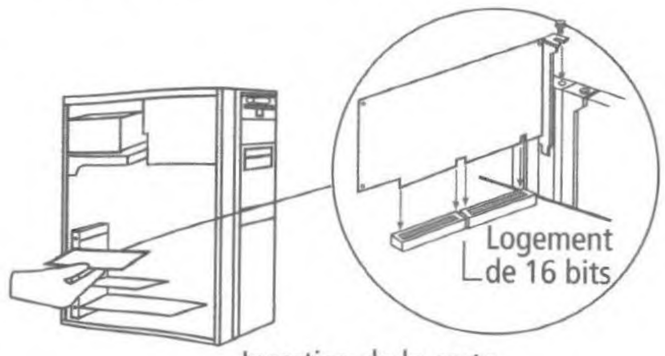
Pour éviter tout dommage provoqué par l'électricité statique : mettez l'ordinateur hors tension sans le débrancher. Touchez le châssis métallique de l'ordinateur pour décharger l'électricité statique avant de sortir la carte de son emballage antistatique et de procéder à l'installation.

1. L'ordinateur étant hors tension, dévissez le couvercle et retirez-le en le faisant glisser.

Consultez le manuel de l'ordinateur pour de plus amples instructions.

2. Dévissez et ôtez le couvercle/support du logement d'extension libre situé le plus loin possible de la carte vidéo.





Insertion de la carte

SON PLUG & PLAY POUR WINDOWS® 95

Merci d'avoir choisi la carte de son à table d'ondes UltraSound Plug & Play de Gravis. Les caractéristiques de cette carte sont les suivantes :

- *32 voix de synthèse de table d'ondes (lit jusqu'à 32 notes à la fois pouvant être jouées par 32 instruments)*
- *16 canaux numériques stéréo (la plupart des cartes de son doivent mixer les effets numériques sur un seul canal)*
- *enregistrement et lecture de 16 bits simultanés en mode mono ou stéréo (capacités duplex intégral pour les applications téléphoniques Internet et plus encore)*
- *Commande de panoramique, d'équilibre et de niveau (volume) des canaux droit et gauche pour chaque entrée et la sortie de mixage.*
- *Interface de CD-ROM IDE et 2 connecteurs audio pour CD*
- *Logements d'extension pour 8 Mo de RAM*

Les cartes vidéo et les contrôleurs de disque émettent parfois des parasites qui affectent la qualité du son des cartes.

3. Prenez la carte par le bord supérieur et insérez-la dans le logement d'extension en appuyant à fond.

   Mettez la carte en place d'un léger mouvement d'avant en arrière.

4. Fixez le support de la carte avec la vis du couvercle du logement.

Ne replacez le couvercle qu'après avoir installé le logiciel. Le programme d'installation teste la configuration pour s'assurer que les réglages des cavaliers sont corrects. Soyez prudent lorsque le couvercle est ôté.

5. Rebranchez les câbles débranchés.

CONFIGURATION (SETUP) DE WINDOWS 95

1. Démarrez l'ordinateur.

Windows 95 indique si la carte UltraSound Plug & Play est détectée.

2. Sélectionnez l'option d'installation des pilotes à partir de la disquette du fabricant.
3. Insérez la disquette Setup Disk 1 dans le lecteur.
4. Sélectionnez "Hardware 1: UltraSound Plug & Play" comme périphérique d'installation des pilotes (drivers) de la carte UltraSound.

   Si le message "Can't open message file" (impossible d'ouvrir le fichier de messages) s'affiche, cliquez sur OK.

   ➤ Si Windows affiche le message "Standard IDE/ESDI Hard Disk Controller", sélectionnez "Windows Default Driver".

   ➤ S'il faut indiquer quelle manette (Gameport Joystick) utiliser sous Windows 95, sélectionnez "Windows Default Driver".

5. Sélectionnez de nouveau l'option d'installation des pilotes àpartir de la disquette du fabricant, puis choisissez "Hardware 2: UltraSound Plug & Play AdLib Emulation".
6. Sélectionnez encore une fois l'option d'installation des pilotes à partir de la disquette du fabricant, puis choisissez "Hardware 3: UltraSound Plug & Play MPU401 Emulation".
7. A la commande, insérez la disquette Setup Disk 2 dans le lecteur.

   Pour obtenir le son lors de l'amorçage dans une version antérieure de DOS (DOS 6.22 et versions antérieures), il est également nécessaire d'exécuter INSTALL.EXE à partir de la disquette de configuration Setup Disk 2. Pour cela, vous devez tourner sous la version précédente de DOS ; si vous l'exécutez à partir de Windows 95 (même en mode MS-DOS), les résultats seront imprévisibles.

CONFIGURATION (SETUP) DE DOS

Insérez la disquette DOS Setup, passez sur le lecteur de disquette, puis tapez : INSTALL et appuyez sur ENTRÉE. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Remarque : Le programme de configuration Setup de Windows® 95 sélectionne les réglages de votre carte automatiquement. Si vous lancez INSTALL sous DOS, vous devrez les choisir vous-même ; notez-les dans le tableau ci-dessous pour toute référence ultérieure.

Réglages sous DOS	Express	Custom	
UltraSound Baseport:	220	220,230,240,250,260	_____
UltraSound IRQ:	11	5,7,11,12,15	_____
SB IRQ:	5	5,7	_____
Play DMA:	7	1,3,5,6,7	_____
Record DMA:	5	1,3,5,6,7	_____
	Express	Custom	
CD-ROM Baseport:	170	168,170,1E8,Disabled	_____
ATAPI Baseport:	376	36E,376.3EE	_____
CD-ROM IRQ:	15	5,7,11,12,15	_____
MPU401 Baseport:	330	330,332,334,336	_____
MPU401 IRQ:	9	9,10,11	_____

Si vous ne prévoyez pas d'utiliser l'interface de CD-ROM de la carte UltraSound, sélectionnez le réglage Disabled (inactivé) pour le port de base du CD-ROM.

Modification des fichiers système par le programme d'installation

Le programme d'installation ajoute C:\ULTRAPNP\IW\APPS à l'instruction PATH, modifie le fichier SYSTEM.INI et ajoute les lignes suivantes au fichier AUTOEXEC.BAT :

SET INTERWAVE=C:\ULTRAPNP. Cette ligne indique aux programmes où se trouve le répertoire racine InterWave.

SET BLASTER=A220 I5 D1 T1. Réglages Sound Blaster : adresse de base, IRQ, DMA, type carte.

Installation du logiciel

Insérez le CD UltraSound Plug & Play dans le lecteur.

Si vous tournez sous Windows 95, le programme d'installation (SETUP.EXE) s'affiche automatiquement. Pour l'installation à partir de Windows 3.1, lancez SETUP.EXE. Pour l'installation sous DOS, passez sur le lecteur D:, puis tapez : INSTALL et appuyez sur ENTRÉE. Le programme d'installation sous DOS ne vous permet pas d'installer le logiciel Windows.

Faites attention à bien sélectionner le même répertoire que celui que vous avez choisi au cours de la configuration.

REMARQUE POUR LES PROPRIÉTAIRES DE LA VERSION PRO :

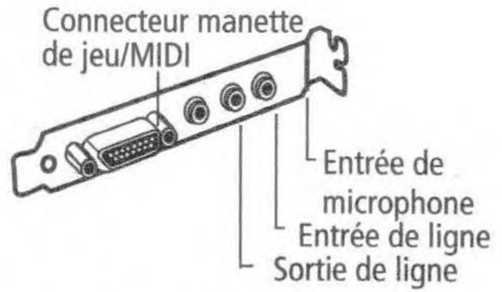
Après avoir exécuté UltraSound Setup, veillez à installer le "GUS Patch Set" du CD UltraSound. Si une disquette de logiciel supplémentaire est incluse dans l'emballage, insérez-la dans le lecteur et tapez A:INSTALL.

En cas de problèmes lors de l'installation, mettez l'ordinateur hors tension, puis redémarrez-le et recommencez l'installation.

Le logiciel pour Windows® est automatiquement installé ; les pilotes (drivers) de UltraSound sont installés dans le répertoire système de Windows.

CONNEXIONS

Cette rubrique décrit les connecteurs de la carte UltraSound Plug & Play et explique la connexion des périphériques.



Entrée de microphone

Branchez un micro à condensateur ou dynamique mono dans le jack d'entrée de microphone sous tension à l'aide d'une mini-prise stéréo.

Branchez uniquement les microphones dans l'entrée de microphone et des entrées de niveau de ligne dans l'entrée de ligne. Ne surchargez pas les entrées en y branchant un signal amplifié sous peine d'endommager la carte.

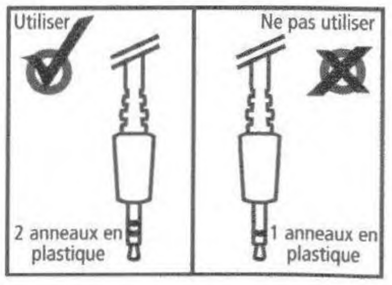
Connexion à un microphone

Remarque : Par défaut, l'interrupteur d'alimentation du microphone, situé sur le bord supérieur de la carte à côté du cache, est en position "On" (activé). Avec un microphone dynamique, vous noterez une réduction du bruit et des niveaux de distorsion si vous placez cet interrupteur sur "Off" (inactivé).

Entrée de ligne

Branchez la sortie de ligne d'un lecteur de CD ou CD-ROM, d'une platine à cassettes ou de toute source sonore similaire, dans l'entrée de ligne de la carte UltraSound à l'aide d'une mini-prise stéréo.

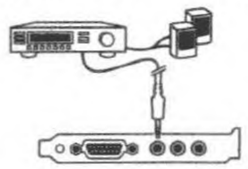
Connexion à un appareil stéréo



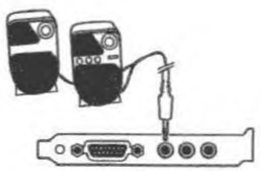
Utilisez uniquement des mini-prises stéréo de 3,5 mm (1/8 po.) dans les connecteurs de ligne et de microphone. Il existe des adaptateurs peu coûteux pour convertir une fiche RCA de 6,3 mm (1/4 po.) en mini-prise.

Sortie de ligne

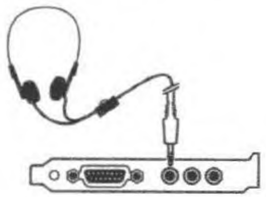
Connectez un amplificateur stéréo standard à la ligne de sortie de la carte UltraSound à l'aide d'un câble de mini-prise stéréo pour obtenir une qualité de son optimale. Ou bien, utilisez la ligne de sortie pour le raccord direct à des haut-parleurs ou un casque d'écoute.



Connexion à un appareil stéréo



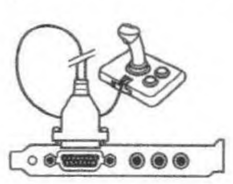
Connexion à des haut-parleurs



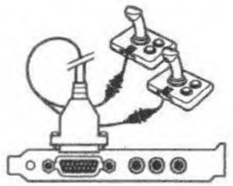
Connexion à un casque d'écoute

Connecteur de la manette de jeu/MIDI (D-15)

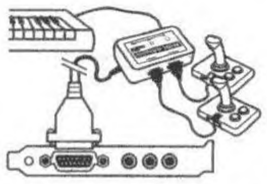
Le connecteur à 15 broches de type D, situé à l'extrémité de la plaque de montage, a deux fonctions. Vous pouvez y connecter une manette de jeu ou un périphérique MIDI à l'aide d'un adaptateur MIDI (disponible auprès de Gravis).



Connexion à une manette de jeu



Connexion à deux manettes de jeu avec un câble en Y



Connexion à un clavier MIDI et à des manettes de jeu à l'aide d'un adaptateur MIDI

Interface de données de CD

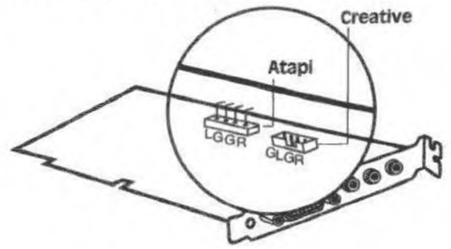
A l'aide du câble de données (accompagnant votre lecteur de CD-ROM), reliez le lecteur de CD-ROM IDE au connecteur de CD-ROM de la carte. (La broche 1 est indiquée par un triangle blanc sur la carte.)

Reportez-vous aux instructions du lecteur de CD-ROM sur l'installation de pilotes éventuellement nécessaires pour l'utilisation du lecteur de CD-ROM.

Entrée audio de CD interne

Branchez une sortie audio du lecteur de CD-ROM interne dans l'un des connecteurs d'entrée audio de CD de la carte UltraSound. Pour cela, utilisez le câble audio accompagnant votre lecteur de CD-ROM.

Connexion à un CD-ROM interne



Connecteurs d'entrée audio de CD

AFFICHAGE DU GUIDE DE L'UTILISATEUR EN LIGNE

Sous Windows : Dans le groupe de programmes UltraSound Plug & Play sous Windows, cliquez deux fois sur l'icône de l'acrobate. (Si vous choisissez de ne pas installer ce lecteur, vous devrez l'ouvrir à partir du CD de la carte UltraSound.) Choisissez File/Open (Fichier/Ouvrir), puis sélectionnez P&PMAN.PDF. Le manuel est installé dans le répertoire C:\ULTRAPNP\MANUAL.

Sous DOS : A l'aide d'un éditeur de texte ou d'un programme de traitement de texte quelconque, ouvrez le fichier P&PMAN.TXT dans le répertoire de la carte UltraSound. La version DOS du manuel ne comporte aucune illustration.

UTILISATION DE LA CARTE ULTRASOUND PLUG & PLAY

Une fois la carte UltraSound Plug & Play installée, vous découvrirez un son de table d'ondes incroyablement authentique dans toutes vos applications Windows® ! Les applications et utilitaires de son incluses comprennent :

- **WinDecks.** Programme de son Windows complet pour la carte UltraSound Plug & Play. Son interface stéréo en rack comprend un

mixeur complet et des lecteurs WAV, MIDI et CD audio, avec "télécommandes".

- **UltraSound Mixer**. Mixeur Windows pour la carte UltraSound Plug & Play.
- **Cakewalk Express**. Séquenceur MIDI complet pour Windows. Produit de Twelve Tone Systems.
- **Sound Forge**. Programme de montage du son complet pour Windows. Produit de Sonic Foundry.
- **PLAY**. Programme de lignes de commande sous DOS pour la lecture des fichiers WAV et MIDI.
- **Power Chords Debut**. Séquenceur pour guitare (requiert une carte UltraSound avec RAM installée). Produit de Howling Dog Systems.

Le CD de logiciel contient également un jeu de connexions General MIDI de 5,6 Mo que vous pouvez utiliser si une mémoire vive est installée sur votre carte UltraSound Plug & Play. Les échantillons d'instruments et d'effets sonores sont offerts par Eye'n'I Productions.

RÉGLAGE DU VOLUME

La meilleure façon de régler le volume est d'utiliser les haut-parleurs ou le casque d'écoute dotés d'une commande de volume intégrée.

Si les haut-parleurs ou le casque d'écoute n'ont pas de commande de volume, vous pouvez régler le niveau de chaque entrée et sortie en utilisant le mixeur de Windecks ou le mixeur UltraSound sous Windows.

Si vous utilisez le mixeur de Windecks, ajustez le niveau des entrées et sorties individuellement.

Par défaut, les entrées sont mises en sourdine afin de réduire au maximum les bruits de fond.

Mixeur de WinDecks

Consultez le manuel en ligne pour de plus amples détails.

SON POUR LES JEUX ET APPLICATIONS

Premiéres Étapes

1. Avant de lancer votre jeu pour la première fois avec la carte UltraSound Plug & Play installée, exécutez PREPGAME dans le répertoire du jeu.
2. Si vous lancez un jeu sous DOS à partir de la fenêtre DOS de Windows® 95, tapez SETGUS à l'invite DOS ou cliquez deux fois sur l'icône d'invite GUS située dans le dossier/groupe de programmes UltraSound Plug & Play sous Windows pour installer la boîte DOS pour UltraSound.

Pour les jeux et applications Windows

Les jeux et applications Windows détectent automatiquement la carte UltraSound Plug & Play. Lancez les programmes Windows comme d'habitude et découvrez un excellent son de table d'ondes.

Pour les jeux et applications sous DOS

La plupart des programmes DOS ne détectent pas automatiquement la carte. Vous devez identifier votre carte de son pendant leur configuration :

Si la liste des cartes de son supportées par un programme comprend UltraSound Plug & Play :

Sélectionnez-la et lancez votre jeu !

Rappel : Sauf si une mémoire vive a été ajoutée à votre carte, vous n'entendez aucun son lorsque vous choisissez "UltraSound" normal dans le jeu — sélectionnez UltraSound Plug & Play ou utilisez IWSBOS ou Mega-Em pour émuler une carte Roland ou Sound Blaster.

Si la liste des cartes de son supportées par un programme ne comprend pas UltraSound Plug & Play :

Utilisez IWSBOS ou MEGAEM pour émuler une autre carte de son :

Pour exécuter IWSBOS :

1. A l'invite DOS, tapez IWSBOS et appuyez sur ENTRÉE.
2. Lancez le jeu.
3. Au cours du jeu, sélectionnez General MIDI pour musique et Sound Blaster™ pour numérique. Si, pour quelque raison que ce soit, vous n'arrivez pas à obtenir de la musique, configurez le jeu de manière à utiliser Sound Blaster pour la musique.
4. Jouez comme d'habitude.

Pour utiliser Mega-Em :

1. A l'invite DOS, tapez MEGAEM et appuyez sur ENTRÉE.

IWMega-Em nécessite un gestionnaire de mémoire tel que EMM386, MM386 ou 386MAX.

2. Lancez le jeu.
3. Au cours du jeu, sélectionnez Sound Blaster pour numérique et General MIDI pour musique. Si, pour quelque raison que ce soit, vous n'arrivez pas à obtenir de la musique, essayez d'utiliser MT-32 ou Sound Blaster pour la musique.
4. Jouez comme d'habitude.

Après avoir quitté un jeu sous DOS, tapez IWINIT à l'invite DOS.

Consultez le manuel en ligne pour de plus amples détails.

OPTIONS DE MISE A NIVEAU

Sans mémoire vive, la carte UltraSound Plug & Play n'est pas compatible avec le logiciel UltraSound. Toutefois, grâce à ses possibilités d'extension, elle peut être compatible, et plus encore !

La carte UltraSound Plug & Play est livrée avec une puce ROM de 1 Mo pour un son de table d'ondes instantané (la version Pro est livrée avec 512 K de mémoire vive en plus). Grâce à l'ajout de mémoire vive, toutes les applications UltraSound peuvent être supportées. La mémoire vive permet aux utilisateurs de charger ou placer dans l'antémémoire des jeux de connexions sonores de grande taille et personnalisés. Découvrez la surprenante richesse des sons.

La carte UltraSound Plug & Play est dotée de logements d'extension pour 8 Mo de RAM. Équipée d'une mémoire vive, la puce InterWave™ GFA1 DDSP de la carte UltraSound Plug & Play offre un traitement incroyable des effets sonores. Consultez le manuel en ligne pour tout renseignement sur la mise à jour de votre carte UltraSound Plug & Play.

Überblick

BEVOR SIE BEGINNEN...

Füllen Sie die Registrierkarte aus, und senden oder faxen Sie sie an Gravis zurück.

Registrierte Kunden erhalten umfassende Garantie- und Unterstützungsleistungen, Upgrade-Angebote sowie Vorabinformationen und günstige Einführungspreise für neue Produkte.

INSTALLATION

Im Lieferumfang von UltraSound Plug & Play ist folgendes enthalten:

- antistatisch verpackte UltraSound Plug & Play Karte
- Umschlag mit Softwaredisketten, CD und dieser *Installationsanleitung*
- Registrierkarte und Broschüren

Installation der Karte

Die UltraSound Plug & Play Karte paßt in jeden 16-Bit-Erweiterungssteckplatz voller Länge (ISA oder EISA) in einem IBM®-kompatiblen Computer, der mindestens einen mit 25 MHz getakteten 486SX-Prozessor aufweist.

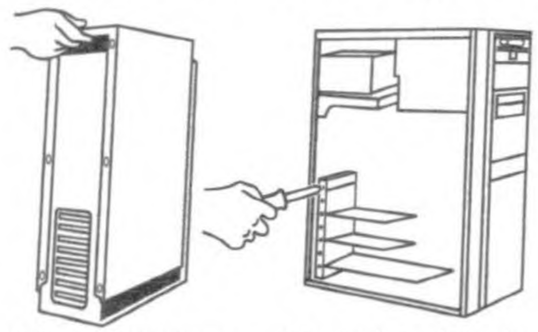
Vor der Installation:

Vermeiden Sie Schäden durch statische Energie: Schalten Sie den Computer aus (lassen Sie ihn aber eingesteckt). Berühren Sie dann den Metallrahmen des Computers, um eventuell vorhandene statische Energie zu entladen, bevor Sie die Karte aus der Antistatik-Verpackung nehmen und mit dem Einbau beginnen.

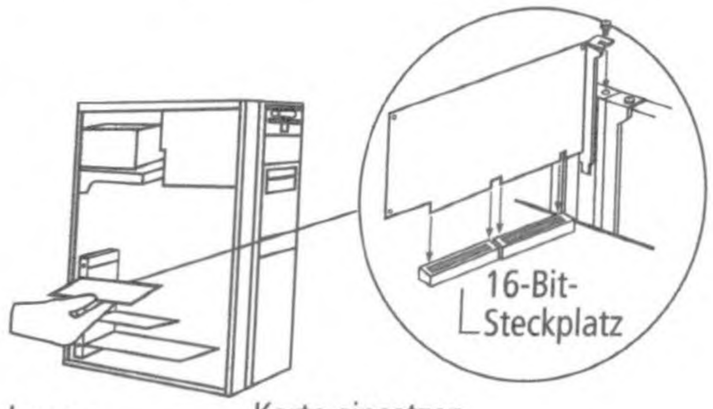
1. *Vergewissern Sie sich, daß der Computer ausgeschaltet ist. Lösen Sie die Schrauben an der Gehäuseabdeckung, und nehmen Sie die Abdeckung ab.*

Genauere Anleitungen finden Sie im Benutzerhandbuch zum Computer.

2. *Lösen Sie die Schrauben an der Abdeckung eines freien Steckplatzes, der sich möglichst weit von der Grafikkarte entfernt befinden sollte. Nehmen Sie die Steckplatzabdeckung heraus.*



Gehäuseabdeckung abnehmen — Steckplatzabdeckung herausnehmen



Karte einsetzen

PLUG & PLAY SOUND FÜR WINDOWS® 95

Vielen Dank, daß Sie sich für Gravis UltraSound Plug & Play™ entschieden haben. Diese Wavetable-Soundkarte zeichnet sich durch folgende Leistungsmerkmale aus:

- *32 durch Wavetable-Synthese erzeugte Stimmen (spielt bis zu 32 Noten von bis zu 32 Instrumenten gleichzeitig)*
- *16 Stereo-Digitalkanäle (die meisten Soundkarten müssen Digitaleffekte auf einem Kanal mischen)*
- *Gleichzeitige 16-Bit-Aufzeichnung und -Wiedergabe in Mono oder Stereo (Vollduplex-Funktionalität für Internet-Telefonanwendungen usw.)*
- *Für den rechten und linken Kanal getrennte Überblend-, Balance- und Lautstärkeregelung für einzelne Eingänge und Mischausgang*
- *IDE-CD-ROM-Schnittstelle und 2 CD-Audio-Anschlüsse*
- *Erweiterungssteckplätze für bis zu 8 MB RAM*

Videokarten und Laufwerkcontroller können Störsignale ausstrahlen, die die Klangqualität der Soundkarte beeinträchtigen können.

3. Fassen Sie die Karte an der oberen Kante an, und drücken Sie sie fest in den Erweiterungssteckplatz.

   Bewegen Sie die Karte dabei leicht hin und her, bis sie fest im Steckplatz sitzt.

4. Befestigen Sie die Karte mit der Schraube, die Sie aus der Steckplatzabdeckung herausgenommen haben.

Schließen Sie das Gehäuse erst, nachdem Sie die Software installiert haben. Das Installationsprogramm prüft, ob die Brückeneinstellungen auf der Karte stimmen. Seien Sie vorsichtig, solange die Abdeckung entfernt ist.

5. Schließen Sie alle eventuell herausgezogenen Kabel wieder an.

WINDOWS 95 SETUP

1. Starten Sie den Computer. Windows 95 teilt ihnen mit, daß die UltraSound Plug & Play-Karte erkannt wurde.
2. Wählen Sie die Option zum Installieren der Treiber von der Herstellerdiskette.
3. Legen Sie die Setup Disk 1-Diskette in das Diskettenlaufwerk ein.
4. Wählen Sie „Hardware 1: UltraSound Plug & Play" als Gerät zum Installieren der UltraSound-Treiber.

   Wenn die Meldung „Can't open message file" angezeigt wird, klicken Sie auf OK.

   ➤ Wenn Windows Sie zur Eingabe eines „Standard-IDE/ESDI Hard Disk Controller" auffordert, wählen Sie „Windows Default Driver" (Windows-Treiber [Standard]).

   ➤ Wenn Windows Sie zur Eingabe eines „Gameport Joystick" auffordert, wählen Sie „Windows Default Driver".

5. Wählen Sie erneut die Option zum Installieren der Treiber von der Herstellerdiskette und wählen Sie dann „Hardware 2: UltraSound Plug & Play AdLib Emulation".
6. Wählen Sie erneut die Option zum Installieren der Treiber von der Herstellerdiskette und wählen Sie dann „Hardware 3: UltraSound Plug & Play MPU401 Emulation".
7. Legen Sie die Setup Disk 2-Diskette in das Diskettenlaufwerk ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Wenn Sie auch bei Ihrer vorherigen DOS-Version Audio wünschen (DOS 6.22 und frühere Versionen), müssen Sie das INSTALL.EXE auch von der Setup Disk 2 ausführen. Führen Sie das DOS-Setup von der vorherigen DOS-Version aus; die Ausführung unter Windows 95 (selbst im MS-DOS-Modus) kann unvorhersehbare Ergebnisse zur Folge haben.

DOS SETUP

Wenn Sie mit DOS arbeiten, legen Sie die DOS-Setup-Diskette ein, wechseln Sie auf das Diskettenlaufwerk, geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie die EINGABETASTE. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hinweis: Wenn Sie das INSTALL-Programm für DOS ausführen, müssen Sie die Karteneinstellungen selbst festlegen; tragen Sie sie in die folgende Tabelle ein, damit Sie sie stets zur Hand haben.

DOS-Einstellungen	Express	Custom	
UltraSound Baseport:	220	220,230,240,250,260	_____
UltraSound IRQ:	11	10,11,12,15	_____
SB IRQ:	5	5,7	_____
Play DMA:	7	1,3,5,6,7	_____
Record DMA:	5	1,3,5,6,7	_____
	Express	Custom	
CD-ROM Baseport:	170	168,170,1E8,Disabled	_____
ATAPI Baseport:	376	36E,376.3EE	_____
CD-ROM IRQ:	15	10,11,12,15	_____
MPU401 Baseport:	330	330,332,334,336	_____
MPU401 IRQ:	9	9,10,11	_____

Wenn Sie die CD-ROM-Schnittstelle auf der UltraSound-Karte nicht benutzen, wählen Sie Disabled (Deaktiviert) für die Einstellung „CD-ROM Baseport" (CD-ROM-Basisadresse).

Vom Installationsprogramm vorgenommene Änderungen in den Systemdateien

Das Installationsprogramm fügt C:\ULTRAPNP zur Pfadanweisung (PATH) hinzu, ändert die Datei SYSTEM.INI und fügt folgende Zeilen zur Datei AUTOEXEC.BAT hinzu:

SET INTERWAVE=C:\ULTRAPNP [teilt Programmen mit, wo das InterWave-Stammverzeichnis zu finden ist]

SET BLASTER=A220 I5 D1 T1 [SoundBlaster-Einstellungen: Basisadresse, IRQ, DMA, Kartentyp]

Installation der Software

Legen Sie die UltraSound Plug & Play CD in das Laufwerk ein.

Wenn Sie mit Windows 95 arbeiten, erscheint das Installationsprogramm (SETUP.EXE) automatisch. Zur Installation in Windows 3.1 SETUP.EXE ausführen.

Wenn Sie mit DOS arbeiten, wechseln Sie auf das Laufwerk D:, geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie die EINGABETASTE. Mit dem DOS-Installationsprogramm kann keine Windows-Software installiert werden.

Sie müssen dasselbe Verzeichnis angeben wie im Setup-Programm.

HINWEIS FÜR PRO VERSION-BENUTZER:

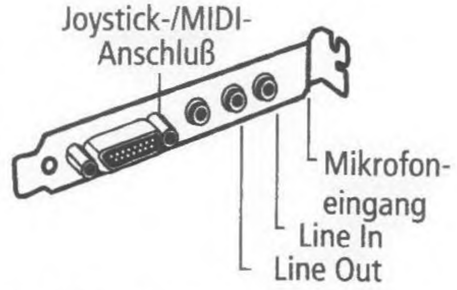
Installieren Sie nach der Ausführung von UltraSound Setup unbedingt „GUS Patch Set" von der UltraSound CD.

Wenn im Lieferumfang eine zusätzliche Softwarediskette enthalten ist, legen Sie diese in das Diskettenlaufwerk ein, und geben Sie A:INSTALL ein.

Wenn bei der Installation Probleme auftreten, schalten Sie den Computer aus, starten Sie ihn neu, und wiederholen Sie die Installation.

Die Software für Windows® wird automatisch installiert. Die UltraSound-Treiber werden im Windows-Systemverzeichnis installiert.

ANSCHLÜSSE



Dieser Abschnitt beschreibt die Anschlüsse auf der UltraSound Plug & Play Karte und erläutert den Anschluß von Peripheriegeräten.

Mikrofoneingang

An den mit Strom versorgten Mikrofoneingang (Mic In) können Sie über einen Stereo-Ministecker ein elektrodynamisches oder elektrostatisches (Kondensator-) Monomikrofon anschließen.

An „Mic In" dürfen nur Mikrofone und an „Line In" nur Leitungspegeleingänge angeschlossen werden. Bei Anschluß einer Signalquelle mit Verstärker werden die Eingänge überlastet, was zu einer Beschädigung der Karte führen kann.

Anschluß eines Mikrofons

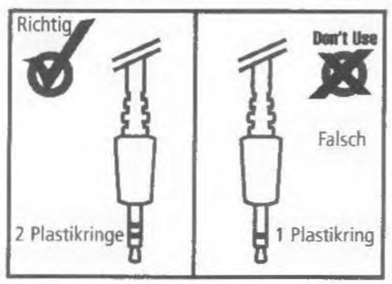
Hinweis: Der Ein/Aus-Schalter für das Mikrofon (oben auf der Karte in der Nähe der Blende) ist standardmäßig eingeschaltet. Bei Verwendung eines elektrodynamischen Mikrofons ergibt sich ein niedrigerer Rausch- und Verzerrungspegel, wenn der Schalter ausgeschaltet ist.

Der Mikrofoneingang „Microphone In" ist standardmäßig stummgeschaltet. Bevor Sie mit einem Mikrofon aufzeichnen können, müssen Sie Mic In mit UltraSound PnP oder WinDecks Mixer aktivieren.

Leitungseingang (Line In)

Anschluß einer Stereokomponente

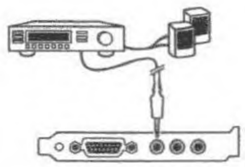
An den Leitungseingang (Line In) der UltraSound-Karte können Sie über einen Stereo-Ministecker den Leitungsausgang eines CD-Spielers, CD-ROM-Laufwerks, Kassettendecks oder einer ähnlichen Tonquelle anschließen.



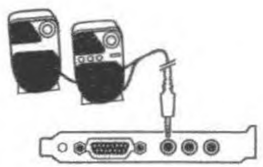
Benutzen Sie nur 3,5 mm Stereo-Ministecker für die Leitungs- und Mikrofonbuchsen. Im Fachhandel sind preiswerte Adapter für 7 mm Klinkenstecker erhältlich.

Leitungsausgang (Line Out)

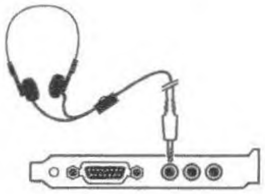
Um eine optimale Klangqualität zu gewährleisten, können Sie einen herkömmlichen Stereoverstärker über ein Kabel mit Stereo-Ministecker an den Leitungsausgang (Line Out) der UltraSound-Karte anschließen. Sie können den Leitungsausgang auch direkt mit Lautsprechern oder einem Kopfhörer verbinden.



Anschluß einer Stereoanlage



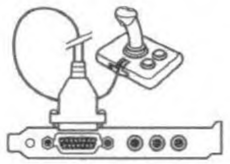
Anschluß von Lautsprechern



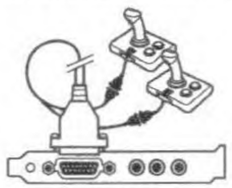
Anschluß eines Kopfhörers

Joystick-/MIDI-Anschluß (D-15)

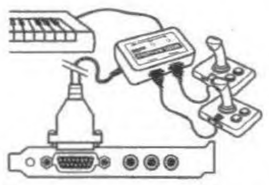
In den 15poligen D-förmigen Anschluß am Ende des Anschlußfeldes kann entweder ein Joystick oder ein MIDI-Gerät eingesteckt werden (über den von Gravis erhältlichen MIDI-Adapter).



Anschluß eines Joysticks



Anschluß von 2 Joysticks über Y-Kabel



Anschluß eines MIDI-Keyboards und 2 Joysticks über MIDI-Adapter

CD-Datenschnittstelle

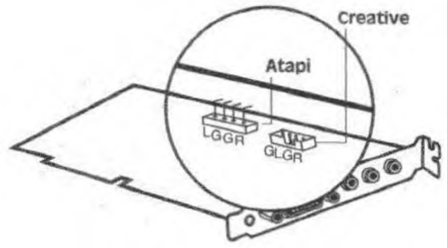
Sie können ein mit dem CD-ROM-Laufwerk geliefertes Datenkabel vom IDE-CD-ROM-Laufwerk an den CD-ROM-Anschluß auf der Karte anschließen. (Stift 1 ist auf der Karte mit einem weißen Dreieck gekennzeichnet.)

Installationsanleitungen der zur Benutzung des CD-ROM-Laufwerks erforderlichen Treiber enthält die Dokumentation zum CD-ROM-Laufwerk.

Interner CD-Audioeingang (CD Audio In)

Sie können den Audioausgang eines internen CD-ROM-Laufwerks an einen der CD-Audioeingänge (CD Audio In) an der UltraSound-Karte anschließen. Verwenden Sie hierzu das mit dem CD-ROM-Laufwerk gelieferte Audiokabel.

Anschluß eines internen CD-ROM



CD-Audioeingänge

AUFRUFEN DES ONLINE-BENUTZERHANDBUCHS

Unter Windows: Doppelklicken Sie in der Windows-Programmgruppe „UltraSound Plug & Play" auf das Symbol „Acrobat Reader". (Wenn Sie den Reader nicht installiert haben, müssen Sie ihn von der UltraSound-CD aus starten.) Wählen Sie „File/Open" (Datei/Öffnen), und klicken Sie im Listenfeld auf „P&PMAN.PDF". Das Benutzerhandbuch wird in das Verzeichnis C:\ULTRAPNP\MANUAL installiert.

Unter DOS: Öffnen Sie die Datei P&PMAN.TXT im UltraSound-Verzeichnis mit einem Texteditor oder Textverarbeitungsprogramm. Die DOS-Version des Handbuchs enthält keine Abbildungen.

BENUTZUNG DER ULTRASOUND PLUG & PLAY KARTE

Nach Installation der UltraSound Plug & Play Karte können Sie in allen Windows®-Anwendungen realistischen Wavetable-Sound genießen. Zusammen mit der Soundkarte erhalten Sie u.a. die folgenden Soundanwendungen und Dienstprogramme:

- **WinDecks:** Ein umfassendes Windows-Soundprogramm für UltraSound Plug & Play. Die Benutzeroberfläche dieses Programms

ist wie eine Stereoanlage aufgebaut und umfaßt einen kompletten Mixer sowie WAV-, MIDI- und Audio-CD-Player mit „Fernbedienung".

- **UltraSound Mixer:** Einen Windows-Mixer für UltraSound Plug & Play.
- **Cakewalk Express:** Ein umfassender MIDI-Sequenzer für Windows. Von Twelve Tone Systems.
- **Sound Forge:** Ein umfassendes Sound-Bearbeitungsprogramm für Windows. Von Sonic Foundry.
- **PLAY:** Ein DOS-basiertes Befehlszeilenprogramm zur Wiedergabe von .WAV- und MIDI-Dateien.
- **Power Chords Debut:** Ein gitarrenbasierter Sequenzer (erfordert UltraSound-Karte mit installiertem RAM). Von Howling Dog Systems.

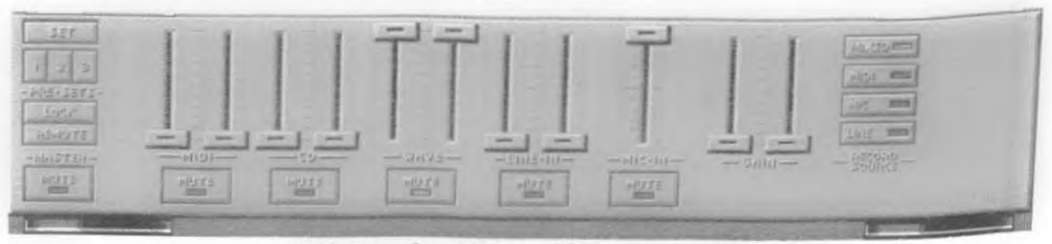
Die Software-CD enthält außerdem ein 5,6 MB großes General MIDI Patch-Set, das Sie benutzen können, wenn auf Ihrer UltraSound Plug & Play Karte RAM installiert ist. Die Instrumenten- und Soundeffekt-Samples stammen von Eye'n'I Productions.

LAUTSTÄRKEREGELUNG

Die einfachste Methode zur Regelung der Lautstärke ist die Verwendung von Lautsprechern oder eines Kopfhörers mit integriertem Lautstärkeregler.

Bei Lautsprechern oder Kopfhörern ohne Lautstärkeregler können Sie die Lautstärke der einzelnen Ein- und Ausgänge unter Windows mit Hilfe der WinDecks-Mixer-Komponente oder mit Hilfe von UltraSound PnP Mixer regeln.

Im WinDecks-Mixer können Sie die Lautstärke mit dem Hauptregler oder für jeden Ein- und Ausgang getrennt einstellen.



WinDecks-Mixer-Komponente

Standardmäßig sind die Eingänge ausgeschaltet, um Hintergrundgeräusche auf ein Mindestmaß zu reduzieren.

Ausführlichere Anleitungen finden Sie im Online-Handbuch.

SOUND FÜR SPIELE UND ANWENDUNGEN

Bevor Sie Mit Dem Spiel Beginnen...

1. Nachdem UltraSound Plug & Play installiert wurde, PREPGAME vom Spielverzeichnis aus ausführen, bevor Sie zum ersten Mal spielen.
2. Wenn Sie ein DOS-Spiel von einem Windows® 95-Feld aus ausführen, bei der DOS-Eingabeaufforderung SETGUS eingeben, oder in Windows auf das GUS-Eingabesymbol in der Ordner-/Programmgruppe Ihrer UltraSound Plug & Play doppelklicken, um das DOS-Feld für UltraSound einzurichten.

Für Windows-Spiele und -Anwendungen

In Windows-Spielen und -Anwendungen wird UltraSound Plug & Play automatisch erkannt. Um realistischen Wavetable-Sound zu genießen, brauchen Sie Ihre Windows-Programme nur wie üblich auszuführen.

Für DOS-Spiele und -Anwendungen

In den meisten DOS-Programmen wird die Karte nicht automatisch erkannt. Sie müssen das Setup-Programm zur jeweiligen Anwendung aufrufen und dort die Soundkarte angeben:

Wenn UltraSound Plug & Play in der Liste der unterstützten Soundkarten aufgeführt ist:

Wählen Sie die Karte aus, und beginnen Sie mit dem Spiel!

Hinweis: Wenn die Karte nicht mit zusätzlichem RAM bestückt ist, hören Sie nichts, wenn Sie im Spiel den Eintrag „UltraSound" auswählen. Wählen Sie statt dessen „UltraSound Plug & Play" aus, oder verwenden Sie IWSBOS oder Mega-Em, um eine Roland- oder Sound-Blaster-Karte zu emulieren.

Wenn UltraSound Plug & Play nicht in der Liste der unterstützten Soundkarten aufgeführt ist:

Verwenden Sie IWSBOS oder MEGAEM, um eine andere Soundkarte zu emulieren:

Ausführung von IWSBOS:

1. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung IWSBOS ein, und drücken Sie die EINGABETASTE.
2. Starten Sie das Spiel.
3. Vom Spiel aus General MIDI für Musik und Sound Blaster™ für Digital-Sound wählen. Falls die Musik aus irgendeinem Grund nicht funktioniert, das Spiel so konfigurieren, daß Sound Blaster für die Musik verwendet wird.
4. Spielen Sie wie gewohnt.

Ausführung von Mega-Em:

1. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung MEGAEM ein, und drücken Sie die EINGABETASTE.

Mega-Em erfordert ein Speicherverwaltungsprogramm wie EMM386, QEMM386 oder 386MAX.

2. Starten Sie das Spiel.
3. Vom Spiel aus Sound Blaster für Digital-Sound und General MIDI für Musik wählen. Falls die Musik aus irgendeinem Grund nicht funktioniert, MT-32 oder Sound Blaster versuchen.
4. Spielen Sie wie gewohnt.

Nach Beendigung eines DOS-Spiels wird empfohlen, an der DOS-Eingabeaufforderung IWINIT einzugeben.

Ausführlichere Anleitungen finden Sie im Online-Handbuch.

ERWEITERUNGSOPTIONEN

Ohne RAM ist UltraSound Plug & Play nicht mit UltraSound-Software kompatibel. Es gibt jedoch eine Reihe von Erweiterungsoptionen, mit denen Sie Ihre Karte UltraSound-kompatibel machen und mit zusätzlichen Leistungsmerkmalen ausstatten können.

UltraSound Plug & Play wird mit einem 1 MB großen ROM-Chip geliefert, der sofort Plug-&-Play-Wavetable-Sound bietet. (Die Pro-Version ist zusätzlich mit 512 KB RAM bestückt.) Durch Installation von RAM können Sie das gesamte UltraSound-Anwendungsspektrum nutzen. Wenn Ihre Karte mit RAM ausgestattet ist, können Sie umfangreiche benutzerdefinierte Sound-Patches laden (Caching). Dadurch ergibt sich eine phänomenale Soundqualität.

UltraSound Plug & Play besitzt Erweiterungssteckplätze für bis zu 8 MB RAM. Wenn RAM installiert ist, ermöglicht der InterWave™ GFA1 DDSP-Chip beeindruckende Soundeffekte. Weitere Informationen zur Erweiterung Ihrer UltraSound Plug & Play Karte finden Sie im Online-Handbuch.

Para empezar

EL PRIMER PASO...

Llene la tarjeta de registro y envíela a Gravis por correo o fax.

Suministraremos a nuestros clientes registrados una garantía y soporte técnico completo, ofertas de mejoras y aviso anticipado de los nuevos productos, así como precios de presentación reducidos.

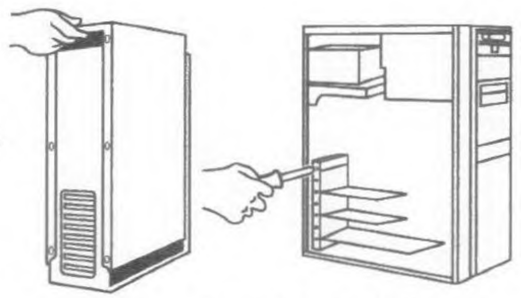
INSTALACIÓN

El paquete UltraSound Plug & Play incluye los siguientes elementos:

- Tarjeta UltraSound Plug & Play en un paquete antiestático
- Sobre con discos de programas, CD y esta Guía de *Instalación rápida*
- Tarjeta de registro y folletos

Instalación de la tarjeta

La tarjeta UltraSound Plug & Play puede instalarse en cualquier ranura de expansión de 16 bits, ISA o EISA de un ordenador compatible con IBM® 486SX de 25 MHz o de mayor capacidad.



Quite la tapa Retire la tapa de la ranura

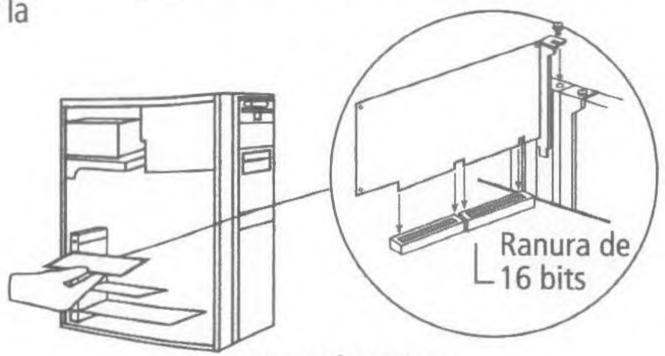
Antes de la instalación

Para evitar daños causados por la electricidad estática: Apague el ordenador (pero no lo desenchufe). Luego, toque la armazón metálica para descargar la electricidad estática del cuerpo antes de retirar la tarjeta de su paquete antiestático y comenzar la instalación.

1. Con el ordenador apagado, desatornille la tapa y deslícela para retirarla del ordenador.

Si necesita ayuda, consulte el manual del ordenador.

2. Desatornille y retire el soporte/tapa de una ranura disponible, la cual debe estar situada lo más lejos posible de la tarjeta de vídeo.



Inserte la tarjeta

SONIDO PLUG & PLAY PARA WINDOWS 95

Gracias por elegir a Gravis UltraSound Plug & Play™. Esta nueva tarjeta de sonido por tablas de ondas ofrece:

- *32 voces de síntesis por tablas de ondas (reproduce simultáneamente hasta 32 notas de hasta 32 instrumentos)*
- *16 canales estereofónicos digitales (la mayoría de las tarjetas de sonido deben mezclar los efectos digitales en un mismo canal)*
- *Registro y reproducción simultáneos de 16 bits en modo estereofónico o monofónico (capacidad dúplex para aplicaciones telefónicas por Internet y mucho más)*
- *Transferencia (panning) entre canales izquierdo y derecho, balance y control de nivel (volumen) para entradas individuales y salidas mezcladas*
- *Interfaz IDE para CD-ROM y dos conectores de audio*
- *Ranuras de expansión para un máximo de 8 MB de RAM*

Las tarjetas de vídeo y los controladores de discos generan señales de interferencia que afectan la calidad del sonido de la tarjeta.

3. Sujete la tarjeta por su borde superior y empújela firmemente para que entre en la ranura de expansión.

   Utilice un movimiento de vaivén suave para asentar la tarjeta adecuadamente.

4. Asegure el soporte de la tarjeta utilizando el tornillo de la tapa de la ranura.

No coloque la tapa hasta que haya instalado el software. El programa de instalación realiza pruebas para comprobar que la configuración de los puentes sea adecuada. Tenga cuidado mientras la tapa esté quitada.

5. Vuelva a colocar todos los cables que haya retirado.

SETUP (CONFIGURACIÓN) EN WINDOWS 95

1. Encienda el ordenador. Windows 95 le avisa que ha detectado la tarjeta UltraSound Plug & Play.
2. Seleccione la opción para instalar drivers desde el disco del fabricante.
3. Inserte el disco Setup Disk 1 en la unidad de disquete.
4. Seleccione "Hardware 1: UltraSound Plug & Play" como dispositivo para instalar los drivers de UltraSound.

Si el sistema muestra el mensaje "Can't open message file" (No se puede abrir el archivo de mensajes), haga clic en OK (Aceptar).

- ➤ Si Windows 95 solicita que elija un controlador de disco duro IDE/ESDI estándar (Standard IDE/ESDI Hard Disk Controller), seleccione el driver por defecto de Windows (Windows Default Driver).
- ➤ Si Windows 95 pide que seleccione un joystick de puerto de juegos (Gameport Joystick), elija el driver por defecto de Windows (Windows Default Driver).

5. Seleccione otra vez la opción para instalar drivers desde el disco del fabricante y luego elija "Hardware 2: UltraSound Plug & Play AdLib Emulation".
6. Seleccione una vez más la opción para instalar drivers desde el disco del fabricante y luego elija "Hardware 3: UltraSound Plug & Play MPU401 Emulation".
7. Inserte el disco Setup Disk 2 de UltraSound Plug & Play en la unidad de disquete cuando el sistema así lo solicite.

Si desea tener sonido al arrancar desde la versión anterior de DOS (DOS 6.22 y versiones anteriores), también es necesario ejecutar INSTALL.EXE (Instalar), incluido en el disco de configuración para Setup Disk 2 para DOS desde la versión de DOS anterior. Si lo ejecuta desde Windows 95, aún en el modo MS-DOS, los resultados no son predecibles.

SETUP (CONFIGURACIÓN) EN DOS

Inserte el disco DOS Setup (Configuración), cambie de unidad de disco, escriba INSTALL y presione Enter (Intro). Luego, siga las instrucciones de la pantalla.

Nota: Si ejecuta INSTALL desde el DOS, usted deberá seleccionar los parámetros para la tarjeta. Anótelos en el siguiente cuadro para futura referencia.

Si usted no desea utilizar la interfaz UltraSound para CD-ROM, seleccione Disabled (anulado) como ajuste del puerto base de CD-ROM.

Configuración de DOS	Express	Custom	
UltraSound Baseport:	220	220,230,240,250,260	_____
UltraSound IRQ:	11	10,11,12,15	_____
SB IRQ:	5	5,7	_____
Play DMA:	7	1,3,5,6,7	_____
Record DMA:	5	1,3,5,6,7	_____
CD-ROM Baseport:	170	168,170,1E8,Disabled*	_____
ATAPI Baseport:	376	36E,376.3EE	_____
CD-ROM IRQ:	15	10,11,12,15	_____
MPU401 Baseport:	330	330,332,334,336	_____
MPU401 IRQ:	9	9,10,11	_____

*anulado

Cómo la instalación modifica los archivos del sistema

El procedimiento de instalación agrega la ruta C:\ULTRAPNP al comando PATH, modifica SYSTEM.INI y agrega los siguientes comandos al archivo AUTOEXEC.BAT:

SET INTERWAVE=C:\ULTRAPNP (indica a los programas dónde hallar el directorio raíz de InterWave)

SET BLASTER=A220 15 D1 T1 (ajustes de Sound Blaster para dirección base, IRQ, DMA y tipo de tarjeta)

Instalación del software

Inserte el CD UltraSound Plug & Play en la unidad.

Si usted está ejecutando Windows 95, el programa instalador (SETUP.EXE) se activa automáticamente. Para instalar desde Windows 3.1, ejecute SETUP.EXE.

Para instalar desde el DOS, cambie a la unidad D:, escriba INSTALL (INSTALAR) y pulse Enter (Intro). El programa de instalación de DOS no permite instalar software de Windows.

Asegúrese de seleccionar el mismo directorio elegido para el programa Setup (Configuración).

NOTA PARA LOS COMPRADORES DE LA VERSIÓN PROFESIONAL

Después de ejecutar Setup (Configuración) para configurar la tarjeta UltraSound, asegúrese de instalar GUS Patch Set (soporte de RAM) desde el CD de UltraSound.

Si el paquete incluye un disco adicional, insértelo en la unidad de disco y escriba A:INSTALL (INSTALAR).

Si ocurre algún problema durante la instalación, apague el ordenador, reinícielo y comience nuevamente la instalación.

El software para WINDOWS se instala automáticamente. Los drivers de UltraSound se instalan en el directorio del sistema Windows.

CONEXIONES

Esta sección describe los conectores de la tarjeta UltraSound Plug & Play y explica cómo conectar los dispositivos.

Entrada para micrófono

Conecte un micrófono monofónico (dinámico o de condensador) al conector para micrófono con alimentación utilizando un minienchufe estereofónico.

En la entrada de micrófono, únicamente deben enchufarse micrófonos; en el conector de entrada de línea, sólo deben conectarse cables con señales de nivel de línea. Si se envían señales amplificadas, es posible sobrecargar las entradas y dañar la tarjeta.

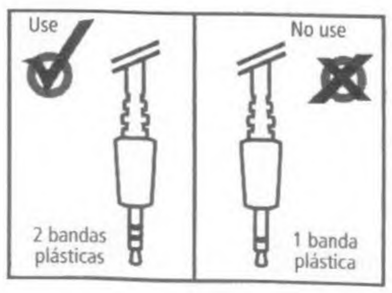
Conexión de un micrófono

Nota: El interruptor de alimentación del micrófono está situado en el borde superior de la tarjeta, cerca de la placa frontal, y se envía de fábrica en la posición de "encendido". Si usted utiliza un micrófono dinámico, notará que hay menos niveles de ruido y distorsión si el interruptor se coloca en la posición de "apagado".

Entrada de línea (Line In)

Conecte la salida de línea (Line Out) de un reproductor de discos compactos, un lector de CD-ROM, una unidad de casete o alguna otra fuente de señal a la entrada de línea (Line In) de la tarjeta UltraSound. Utilice para ello un minienchufe estereofónico.

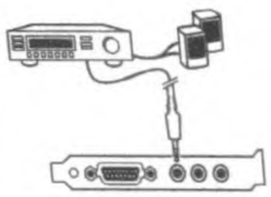
Conexión a un componente estereofónico



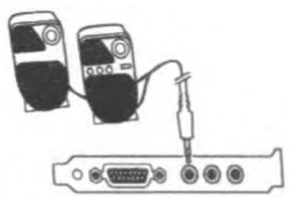
Utilice únicamente minienchufes estereofónicos de 3,5 mm en los conectores de línea y de micrófono. También es posible comprar un adaptador de bajo costo para convertir un enchufe tipo RCA de 1/4 pulgada a un minienchufe.

ida de línea (Line Out)

ara obtener el mejor sonido, conecte un amplificador estereofónico estándar a la alida de línea (Line Out) utilizando un cable con un minienchufe estereofónico. Opcionalmente, puede conectar altavoces o auriculares directamente a esta salida.



Conexión a un amplificador estereofónico

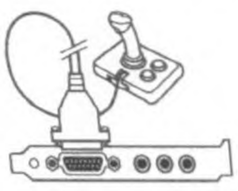


Conexión de altavoces

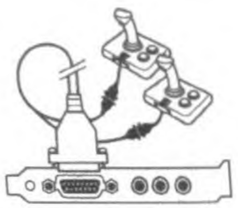
Conexión de auriculares

Conector para joystick/MIDI (D-15)

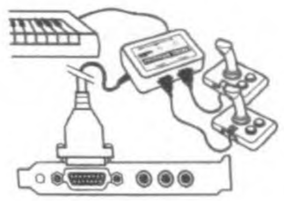
El conector tipo D de 15 patillas situado en un extremo de la placa de montaje tiene dos propósitos: permite conectar un joystick o bastón de mando, o conectar un dispositivo MIDI utilizando un adaptador MIDI (disponible de Gravis).



Conexión de un joystick



Conexión de dos joysticks con un cable "Y"



Conexión de un teclado MIDI y dos joysticks mediante un adaptador MIDI

Interfaz para CD de datos

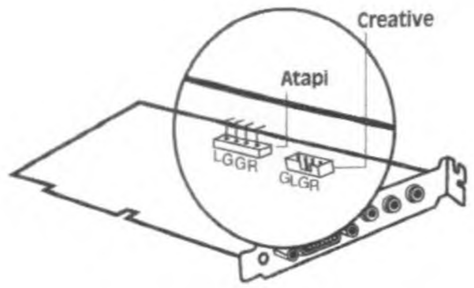
Conecte un cable de datos (incluido con la unidad de CD) entre la unidad CD-ROM IDE y el conector para CD-ROM de la tarjeta. (La patilla 1 está marcada en la tarjeta con un triángulo blanco.)

Vea las instrucciones de la unidad de CD-ROM para instalar los drivers que pueda necesitar para controlar la unidad de CD-ROM.

Entrada de audio para CD interno

Es posible conectar la salida de audio de una unidad de CD-ROM interna a uno de los conectores de entrada de audio (Audio In) de la tarjeta UltraSound. Para ello, utilice el cable de audio incluido con la unidad de CD-ROM.

Conexión a una unidad de CD-ROM interna



Conectores de entrada de audio para CD

VISUALIZACIÓN DE LA GUÍA DE USUARIO EN LÍNEA

Desde Windows: En el grupo de programas UltraSound Plug & Play, haga doble clic en el icono de Acrobat Reader. (Si usted no instaló este programa, deberá iniciarlo desde el CD de UltraSound.) Elija luego File/Open (Archivo/Abrir) y seleccione P&PMAN.PDF en el cuadro de lista. El manual se instala en el directorio C:\ULTRAPNP\MANUAL.

Desde el DOS: Utilizando cualquier editor de texto o programa de procesamiento de texto para abrir el archivo P&PMAN.TXT en el directorio de UltraSound. La versión de DOS del manual no tiene ilustraciones.

CÓMO USAR LA TARJETA ULTRASOUND PLUG & PLAY

Con la tarjeta UltraSound Plug & Play, usted oirá sonidos realistas generados por tablas de ondas en todas las aplicaciones de Windows®. Éstas son algunas de las aplicaciones y utilitarios de sonido incluidos:

- **WinDecks.** Un programa de sonido para Windows de funciones completas para la tarjeta UltraSound Plug & Play. Su interfaz simula un tablero de control estereofónico que incluye mezclador, reproductores para .WAV, MIDI y audio CD y sus respectivos controles remotos.
- **UltraSound Mixer.** Un mezclador de Windows para la tarjeta UltraSound Plug & Play.
- **CakeWalk Express.** Secuenciador MIDI de funciones completas para Windows. Producto de Twelve Tone Systems.
- **Sound Forge.** Un programa completo de edición de sonidos para Windows. Producto de Sonic Foundry.
- **PLAY.** Programa de línea de comandos para DOS que permite reproducir archivos .WAV y MIDI.
- **Power Chords Debut.** Un secuenciador de tipo guitarra (requiere una tarjeta UltraSound con ampliación de memoria RAM). Producto de Howling Dog Systems.

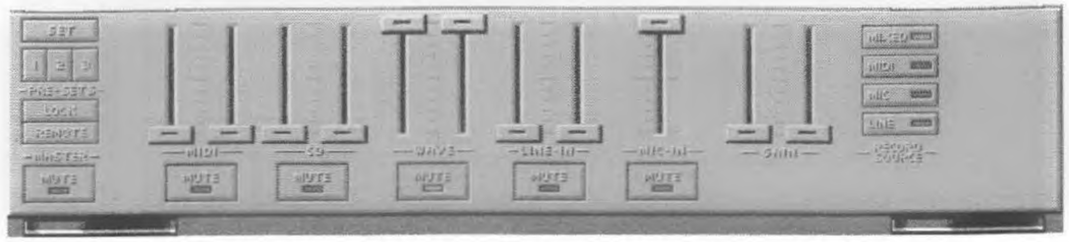
El CD de software también contiene un grupo de patches de 5.6 MB para MIDI General que puede ser utilizado por una tarjeta UltraSound Plug & Play con ampliación de memoria RAM. El instrumento y las muestras de sonidos son productos de Eye'n'I Productions.

CONTROL DE VOLUMEN

La manera más fácil de controlar el volumen es utilizar altavoces o auriculares equipados con control de volumen.

Si los altavoces o auriculares no cuentan con control de volumen, es posible controlar el nivel de sonido de cada entrada y salida con el componente mezclador (Mixer) de WinDecks o mediante UltraSound PnP Mixer para Windows.

Si utiliza el mezclador de WinDecks, bien gradúe individualmente los niveles de cada entrada y cada salida.



Componente mezclador de WinDecks

Por defecto, las entradas están silenciadas para mantener al mínimo el ruido de fondo.Si desea instrucciones detalladas, consulte el manual en línea.

SONIDOS PARA JUEGOS Y APLICACIONES

Primeros Pasos

1. Ejecute PREPGAME desde el directorio del juego antes de jugar por primera vez con la tarjeta UltraSound Plug & Play instalada.
2. Si desea ejecutar un juego de DOS desde una ventana de DOS en Windows® 95, escriba SETGUS en la línea de comando del DOS, o haga doble clic sobre el icono GUS en carpeta/grupo de programas de UltraSound Plug & Play en Windows para configurar la ventana de DOS para UltraSound.

Para juegos y aplicaciones de Windows

Los juegos las aplicaciones de Windows detectan automáticamente la presencia de la tarjeta UltraSound Plug & Play. Para oír impactantes sonidos de tablas de ondas, utilice sus programas de la manera usual.

Para juegos y aplicaciones de DOS

La mayor parte de los programas para DOS no detectan automáticamente la presencia de la tarjeta y es necesario identificarla utilizando sus respectivos programas de configuración:

Si la tarjeta UltraSound Plug & Play se encuentra entre las tarjetas de sonido soportadas:

Seleccione la tarjeta y utilice el programa.

Recuerde: Si la tarjeta no tiene ampliación de memoria RAM, no se oirá ningún sonido si elige la opción "UltraSound" normal. Seleccione UltraSound Plug & Play o utilice IWSBOS o Mega–Em para emular tarjetas Roland o Sound Blaster.

Si la tarjeta UltraSound Plug & Play no se encuentra entre las tarjetas de sonido soportadas:

Utilice IWSBOS o MEGAEM para emular otra tarjeta de sonido:

Para correr IWSBOS:

1. En la línea de comando del DOS, escriba IWSBOS presione Enter (Intro).
2. Inicie el juego.
3. En el juego, seleccione General MIDI para la música y Sound Blaster™ para el sonido digital. Si por alguna razón la música no funciona, configure el juego para utilizar la tarjeta Sound Blaster para música.
4. Inicie el juego de la manera usual.

Para usar Mega–Em:

1. En la línea de comando del DOS, escriba MEGAEM y pulse Enter (Intro).

IWMega–Em requiere un gestor de memoria tal como EMM386, QEMM386 o 386MAX.

2. Inicie el juego.
3. En el juego, seleccione Sound Blaster para el sonido digital y General MIDI para la música. Si por alguna razón la música no funciona, utilice MT-32 o Sound Blaster para música.
4. Inicie el juego de la manera usual.

Después de salir de un juego de DOS, recomendamos escribir IWINIT en la línea de comando del DOS.

Si desea instrucciones detalladas, consulte el manual en línea.

OPCIONES DE AMPLIACIÓN

Si no se le agrega memoria RAM, la tarjeta UltraSound Plug & Play no es compatible con el software de UltraSound. Sin embargo, ofrece opciones de expansión que la hacen compatible con todo este software y mucho más.

La tarjeta UltraSound Plug & Play incluye un chip de ROM de 1 MB que proporciona sonido al instante mediante tablas de ondas (la versión Pro cuenta con una ampliación de RAM de 512 KB). La ampliación de memoria RAM soporta una gama completa de aplicaciones de UltraSound. La memoria RAM hace posible cargar en memoria —o crear un caché— de patches de sonidos personalizados. Usted se asombrará con la riqueza de los sonidos que oirá.

La tarjeta UltraSound Plug & Play tiene ranuras de expansión para instalar hasta 8 MB de memoria RAM. Una vez que se ha instalado la memoria, el chip GFA1 DDSP InterWave™ de la tarjeta ofrece un procesamiento de efectos ampliados verdaderamente asombrosos. Si desea instrucciones detalladas sobre cómo ampliar la memoria, consulte el manual en línea.

WARRANTY INFORMATION

Advanced Gravis Computer Technology Ltd. (hereinafter referred to as GRAVIS) warrants to the original purchaser of the Gravis UltraSound Plug & Play (hereinafter referred to as ULTRASOUND) manufactured by GRAVIS that it will be free of defects in materials and workmanship for a period of 3 years from the original date of purchase.

Information on obtaining warranty services is provided in the "Warranty Claim Instructions" section. Proof of purchase must be provided when requesting work be done during the warranty period. All warranty claims must be sent to GRAVIS—do not return your ULTRASOUND to the place of purchase.

In no event will GRAVIS be responsible for any indirect, special, incidental, consequential or similar damages or lost data or profits to you or any other person or entity regardless of the legal theory even if we have been advised of the possibility of such damage. Some states do not allow the exclusion or limitation of consequential damages so the above limitation or exclusion may not apply to you. Our liability for any damage to you or any third party in the event that any of the above limitations are held unenforceable shall not exceed three times the fee you paid for the ULTRASOUND regardless of the form of any claim.

During the warranty period, GRAVIS will repair or at its option replace with a reconditioned ULTRASOUND at no extra charge components that prove to be defective, provided the ULTRASOUND is returned with proof of purchase and shipped prepaid to Advanced Gravis.

US Customers
1790 Midway Lane
Bellingham, WA 98226
USA

Canadian & International Customers
101 - 3750 North Fraser Way
Burnaby, BC Canada
V5J5E9

Claim Instructions

Carefully read the warranty section and provide a detailed description of the problem including the make and Model of your computer system and the name, version and publisher of the software you are using.

The means of product shipment to GRAVIS is at your cost and discretion. We suggest that you insure your Gravis ULTRASOUND in case of damage during shipment. GRAVIS is not responsible for product lost or damaged in shipment.

Due to customs and importation requirements, Gravis cannot accept warranty claims originating in the U.S. that are shipped to the Canadian address. For warranty claims originating outside the U.S. or Canada, please state on the customs documents that the product is being returned for warranty repair to avoid any customs charges.

Include the following information:

- Your name and address
- Home and business numbers
- Fax number (if applicable)
- A copy of your original sales bill
- A description of the problem

Advanced Gravis Computer Technology Ltd.

Main Office/Siège social/Hauptsitz/Oficina Central
101 - 3750 North Fraser Way
Burnaby, BC, Canada
V5J 5E9

US Distribution Center
Centre de distribution aux USA/US-Vertriebszentrum/Centro de distribución en los Estados Unidos
1790 Midway Lane
Bellingham, WA 98226
USA

Sales & Customer Service
Service de vente et après-vente/Verkauf und Kundenservice/Ventas y Servicio al Cliente
(604) 431-5020

Technical Support/Soutien technique/Technische Unterstützung/Soporte Técnico
Phone/Téléphone/Telefon/Teléfono (604) 431-1807
Fax/Télécopieur/Telefax/Fax (604) 451-9358

WWW Site/Site WWW
World Wide Web/Página WWW
http://www.gravis.com

Internet
tech@gravis.com
gravis@euronet.nl

CompuServe
GO PCVENB area #14/GO PCVENB zone n° 14/GO PCVENB, Sektion 14

America Online
email Adv Gravis – go keyword Gravis

901-0081-01
©1996 Advanced Gravis Computer Technology Ltd.

Printed in Canada

Copyright ©1996 Advanced Gravis Computer Technology Ltd.

Advanced Gravis, Gravis UltraSound Plug & Play, and the Gravis logo are trademarks of Advanced Gravis Computer Technology Ltd.

IBM is the registered trademark of International Business Machines, Inc.

Windows is the registered trademark of Microsoft Corp.

All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

License Agreement

The Gravis UltraSound Plug & Play, all included software, and this Installation Guide are protected by copyright, and all rights are reserved by Advanced Gravis Computer Technology Ltd. All software and this guide are published exclusively by Advanced Gravis Computer Technology and are licensed to the original purchaser for use only under the terms set out in this License Agreement and the UltraSound Limited Warranty.

Information in this document is subject to change without notice and does not represent any commitment on the part of Advanced Gravis Computer Technology Ltd. or its agents.

FCC Statement

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation.

This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment on and off, will not occur. The user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- *Reorient or relocate the receiving antenna.*
- *Increase the separation between the equipment and the receiver.*
- *Connect the equipment to an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.*
- *Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.*

CAUTION: Changes or modifications not expressly approved by Advanced Gravis Computer Technology could void the user's authority to operate the equipment.

To meet FCC requirements, shielded cables are required to connect the device to a personal computer or other Class B certified device.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

DOC Statement

This apparatus complies with the Class 'B' limits for radio interference as specified in the Canadian Department of Communications Radio Interference Regulations.

Cet appareil est aus normes Class 'B' interference radio tel que specifier par Le Ministere Canadien Des Communications Dans Les Reglements D'Interference Radio.